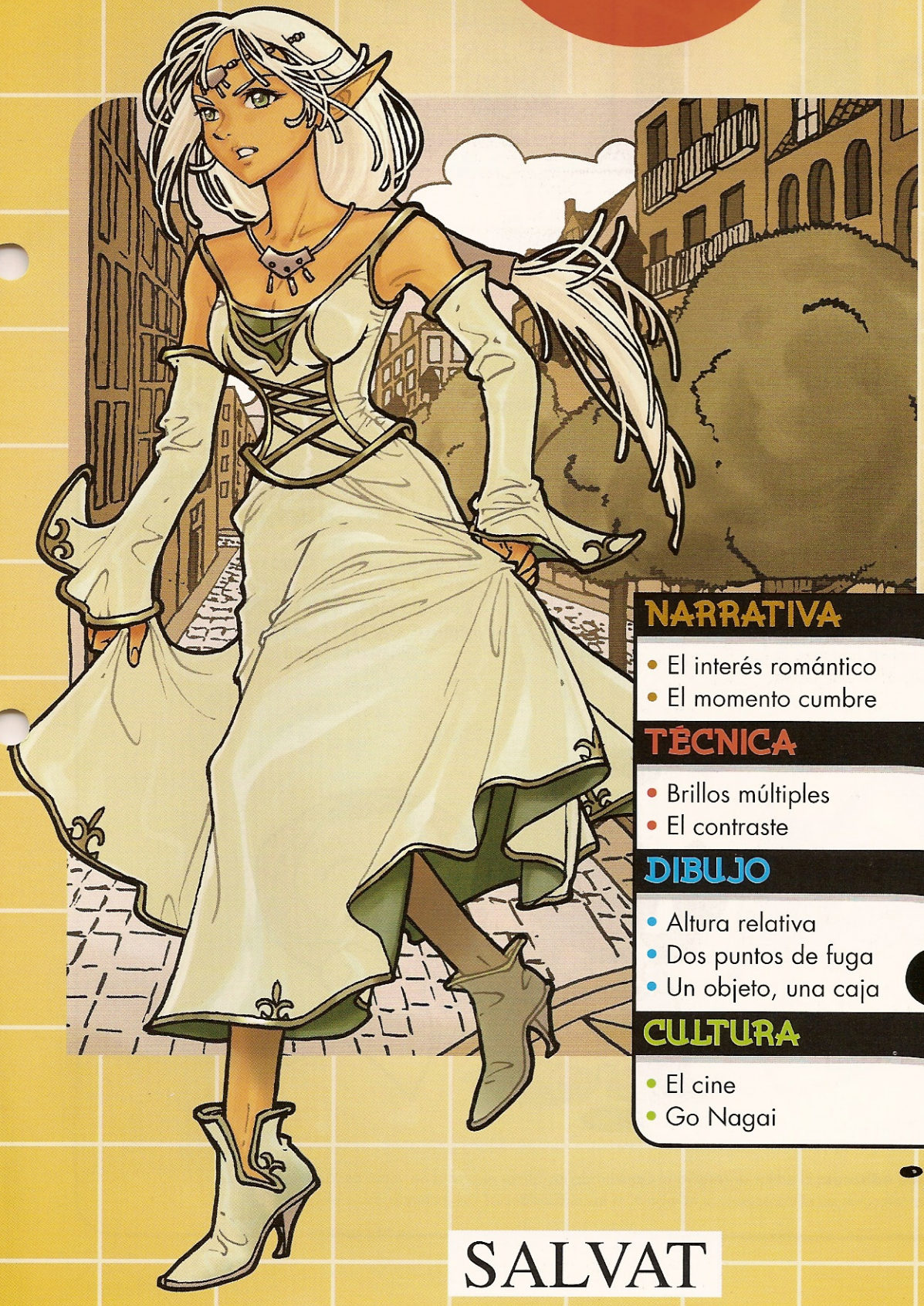
Curso de dibujo MANGA

08



NARRATIVA

- El interés romántico
- El momento cumbre

TÉCNICA

- Brillos múltiples
- El contraste

DIBUJO

- Altura relativa
- Dos puntos de fuga
- Un objeto, una caja

CULTURA

- El cine
- Go Nagai

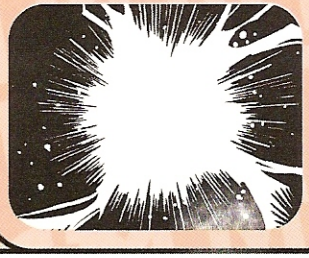
SALVAT

NARRATIVA

Crea tu propia historia, desde el guión hasta las viñetas. Todo lo que necesitas para convertirte en un gran mangaka.

TÉCNICA

Todas las técnicas del manga a tu alcance. Los secretos de todos los procesos, desde el lápiz hasta el color.



DIBUJO

Aprende a dibujar personajes y objetos en los estilos característicos del manga: shojo, shonen, seinen, yon koma...

CULTURA

Conoce los secretos y técnicas de los maestros japoneses y todo lo relacionado con el mundo del manga.

Créditos y notas

Director editorial
Francesc Navarro

Dirección editorial de coleccionables
Oriol Molas

Editor
Lara Toro

Realización editorial y diseño gráfico
Estudio Fénix

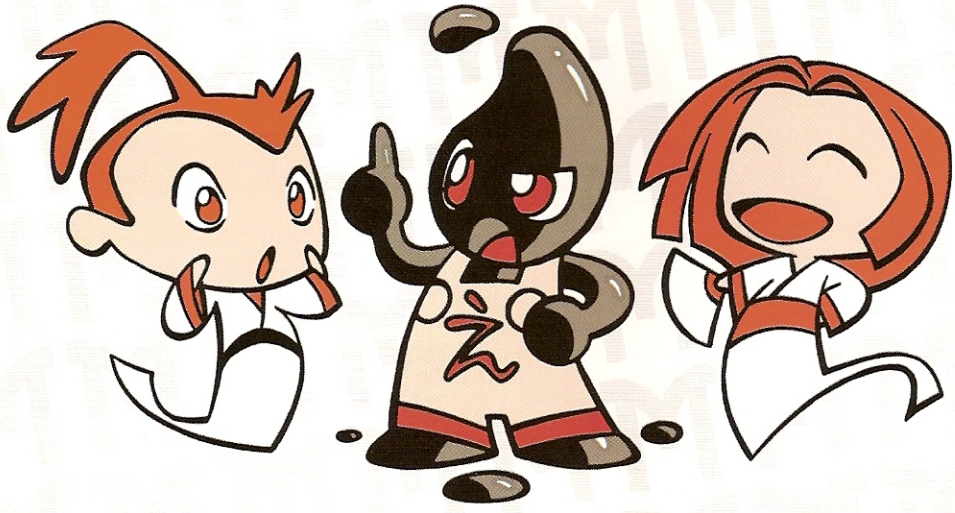
Producción editorial
Carme Rius

© 2003, Salvat Editores, S.A.
Mallorca, 45 – Barcelona.

Distribución
España. SGEL, Polígono Industrial de Alcobendas.
Avda. Valdelaparra, 29 - Madrid.

Suscripción y petición de números atrasados (sólo para España)
Departamento de atención al cliente
Apdo. de correos n.º 532, 08080 Barcelona.
Teléfono: 902 11 75 47 - Fax: 93 495 57 19.
Horario de atención: de 9 a 17 h.

ISBN: 84-345-6542-0 Obra completa
ISBN: 84-345-6543-9 Fascículos
Depósito Legal: B-33323-2003
Imprime: CAYFOSA-QUEBECOR
Printed in Spain



Nota de los editores: El editor se reserva el derecho de modificar el precio de venta de los componentes de la colección en el transcurso de la misma, si las circunstancias del mercado así lo exigieran.

EL INTERÉS ROMÁNTICO

¿TRAMA PRINCIPAL O SECUNDARIA?

No importa de qué clase de manga se trate, la presencia de un argumento romántico es uno de los temas más habituales, y no sólo de los shojo. Aun relegado a la categoría de trama secundaria o hasta terciaria, es difícil escapar a este elemento fundamental.

El "interés romántico" se define, obviamente, como el personaje en el que el protagonista está interesado, sin ninguna clase de reserva: chico o chica. Ahora bien, con ese "interés" se pueden hacer muchas cosas, y en su caso va a depender de la clase de categoría en que se encuentre la historia:

- Si es un manga shojo, el romance está garantizado como trama principal, no importa cuáles sean el argumento y la ambientación.

- Si es un manga shonen, es más probable que el protagonista viva toda clase de fantasías y tartamudee en presencia de su objeto de deseo.

- Si es un manga seinen o redicomi, la relación que mantengan será sexual.

Ahora bien, el problema con estas categorías es que en realidad... no son ciertas. En el manga shonen, puede pasar que el interés romántico aparezca sólo en la última viñeta de cada entrega –porque el protagonista está muy ocupado matando monstruos, por ejemplo–, o que aparezca en todas matando monstruos al lado del protagonista, que tiene entonces un problema de atención.

PRINCESA REMOTA

Una caracterización obvia de ese interés romántico sería la chica atractiva e inaccesible a la que el protagonista sólo accede en sueños. La típica princesa para el héroe humilde, la remota elfa para el caballero humano.

Lo que distingue una cosa de otra es la construcción del personaje, que puede ser mayor o menor. A veces toda la definición que se da es "el chico" o "la chica", y a veces se le presta mucha atención porque forma parte de la trama: "la chica de pasado misterioso", por ejemplo.

- A destacar que en los mangas shojo esa construcción de personajes va a ser siempre fundamental, mientras que en el shonen no tiene por qué serlo.

- En cuanto a lo explícito o no, cada autor y cada historia son caso aparte.

1

JUGANDO A LAS PAREJAS

En el mundo del romance, se lleva la variedad, de manera que conviene no dejarse llevar por los tópicos y buscar inspiración en, por ejemplo, la vida real, que está llena de casos improbables. Lo único a evitar es un amor sin dificultad, salvo que se trate de una trama realmente secundaria: "su vida sentimental iba muy bien, y el resto era un cúmulo de dificultades". Si no hay obstáculos a superar, puede ser que tampoco haya interés.

Spirit of Wonder © 1997 Kenji Tsuruta · Kodansha Ltd.

• Un ejemplo claro de serie con personalidad propia es *Spirit of Wonder*, de Kenji Tsuruta. La complicada relación entre la guapa Miss China y el torpe Jim llevará al profesor Breckenridge a escribir el nombre de China... en la Luna.

• En *Wish*, de Clamp, el ángel Kohaku y el médico Shuichiro viven un romance que parece existir sólo de forma implícita, pero que se revela fundamental conforme avanza la obra.

Wish © 1998 CLAMP · Kadokawa Shoten Publishing Co. Ltd.

Ruroni Kenshin © Nobuhiro Watsuki · Shueisha Inc. · Sony Pictures Entertainment · Fuji TV

• En la OVA *Ruroni Kenshin* se explica el pasado del protagonista de este manga de Nobuhiro Watsuki. Su relación con Tomoe será determinante en su futuro.

• En un típico manga shonen, como el *Steam Detective* de Kia Asamiya, el protagonista, el detective Narutaki, está demasiado ocupado con sus casos para darse cuenta de nada más. En cambio, su ayudante, la enfermera Rin, le dedica toda su atención.

Steam Detective © 1995 Kia Asamiya · Shueisha, Inc.

EL MOMENTO CUMBRE

EL PUNTO ÁLGIDO Y EL CLIFFHANGER

La narración nunca es plana o, mejor dicho, sólo es así cuando la historia es realmente muy aburrida. Para plantear una historia que realmente interese al lector, hay dos conceptos clave con los que hay que estar familiarizado: el momento cumbre y el cliffhanger.

Es importante recordar que hay muchas clases de historias, y que aunque usemos una escena de acción como ejemplo –porque son fáciles de plantear en pocas viñetas–, podría ser una historia muy diferente. Se trata de localizar los momentos de mayor interés de la historia –aquellos que le van a emocionar–, y colocarlos en el lugar justo del desarrollo de la historia, distribuyéndolos de manera que ofrezcan al lector contenido y emoción a buen ritmo.

En una estructura clásica, la presentación de la historia y los personajes se hace al principio, y la trama avanza hasta que...

...el "momento álgido" se produce cuando se resuelve la trama principal de la historia, dejando como conclusión la resolución de las tramas secundarias.

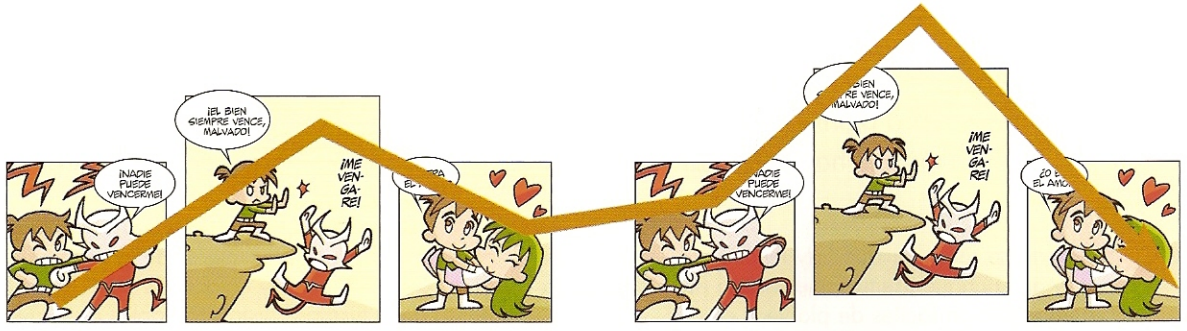
Cuando el momento de mayor interés se encuentra al final y la situación no se resuelve, hablamos de un "cliffhanger". Esta palabra ("colgado de un precipicio") se refiere a cómo solían quedar los protagonistas al final de un episodio de un serial cinematográfico clásico.

La presentación de personajes y situaciones también es necesaria. Pero al principio se resuelve la trama del episodio anterior.

Cada episodio ofrece además un momento cumbre en que parece que todo ha acabado. Hasta que vuelve a complicarse, claro.

1 ESTRUCTURA CLÁSICA

La estructura clásica es propia de historias con principio y final, pero a no ser que se trate de un manga muy breve, lo normal será que haya más de un momento cumbre, una serie de "confrontaciones" que irán sucediéndose a lo largo de la historia, haciendo que la situación evolucione y mantenga el interés del lector antes de la "confrontación final", que resolverá la trama de forma definitiva.



• Esta clase de estructura "in crescendo" es muy típica de las sagas con capítulos cerrados, en que conviene ir ofreciendo conclusiones y no dejar a los lectores "colgados" (del precipicio). Puede convertirse fácilmente en una historia en cliffhanger, simplemente cortando los posibles episodios en cada momento cumbre. En una historia breve, en cambio, es más probable que sólo haya un momento cumbre, por lo que conviene estudiar muy bien dónde se coloca.

2 ESTRUCTURA EN CLIFFHANGER

En las sagas manga, que se publican por episodios, en revistas periódicas, la estructura en cliffhanger es la favorita, ya que es la que garantiza que el lector se comprará el siguiente número de la publicación. Su problema principal es que cuando llegue la "confrontación final", será difícil que el lector la diferencie de todas las demás. La emoción está garantizada, pero la obra en su conjunto no tendrá una estructura clara.

• A esta clase de estructura podríamos llamarla también culebrón, ya que es así como funcionan las series de televisión por episodios. Recuerda que es muy habitual que el cliffhanger no sea de acción. Además de terminar un episodio con: "¡Morirás!" o "¡Cuidado!"; podemos tener: "¡Te amo!", "¡He encontrado la prueba!", "¿Qué haces tú aquí!", "¡Él es tu hermano perdido!", etc. Siempre que no haya conclusión a la situación presentada, es un cliffhanger.

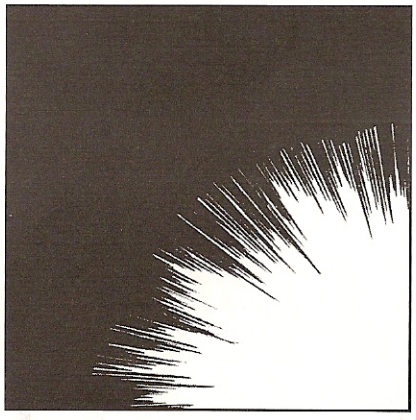
BRILLOS MÚLTIPLES

JUGANDO CON EL ACABADO

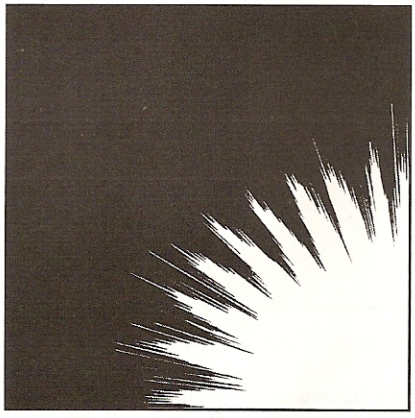
Entre los tres usos básicos de los destellos en negro, como bocadillos, como modo de énfasis y como efectos especiales, este último es el que ofrece las mayores posibilidades, a condición de dominar la técnica básica lo bastante para empezar a modificarla.

Las herramientas a usar en los brillos en negro son siempre las mismas: el rotulador técnico y la regla. Ahora bien, sólo cambiando el grosor del rotulador técnico y experimentando un poco con la densidad y la longitud de las líneas, se verá que resulta fácil transformar el brillo básico en algo muy diferente. Algunos autores tienen su propia técnica para trazar estos elementos, lo que da a sus mangas una apariencia muy distintiva.

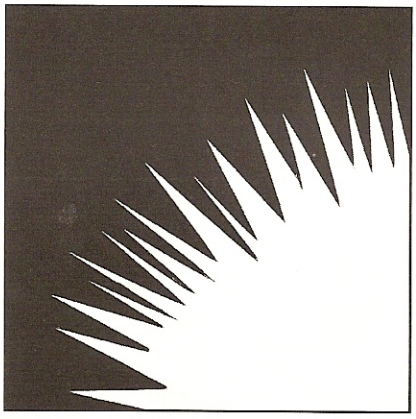
MODIFICACIONES DEL ACABADO



• Es más fácil hacer un brillo lo más regular posible... ¿o no? Aprovechando la idea básica de no hacer trazos regulares, sino alternar los más largos con los más cortos, obtenemos un efecto completamente distinto.



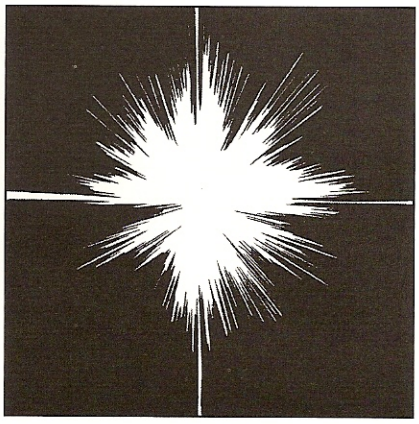
• Una variación de esta idea: agrupar los trazos hasta formar zonas definidas. El efecto brillo se convierte en el efecto estrella, muy adecuado por ejemplo para bocadillos exclamativos, y también en efectos especiales.



• Llevando esta idea al extremo, tenemos una estrella. Tiene la ventaja de ser más fácil de realizar que una estrella regular; y la dificultad de que conviene trabajar con líneas de guía para que quede realmente redonda.

EFECTOS EFECTIVOS

• Con ayuda de un pincel y un poco de gouache blanco, se han añadido rayos y manchas que han dado un definitivo aire de energía al brillo.



• Un tratamiento más comedido del gouache y la superposición de destellos regulares han convertido el brillo en un efecto de luz.

LÁMINA Nº 015

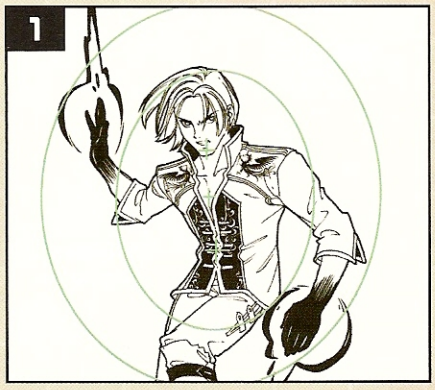
DURACIÓN 30 MINUTOS

DIFICULTAD BÁSICA

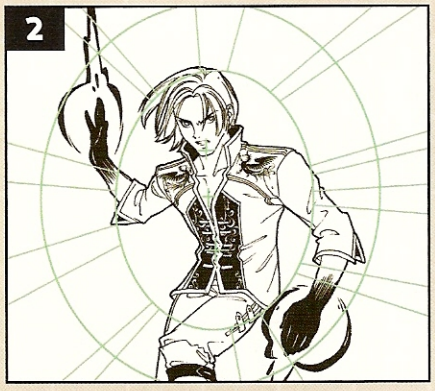
MATERIALES ROTULADOR TÉCNICO, REGLA, GOUACHE, PINCEL

BRILLOS ESPECIALES

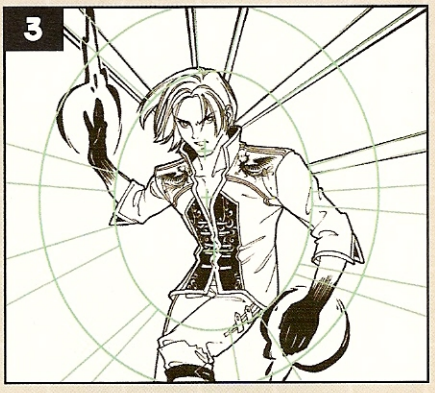
Usar un brillo negro como efecto de energía es algo de lo que conviene no abusar, ya que supone llenar la página de grandes y pesadas masas de negro. Pero son muy efectivos en muchas ocasiones, por lo que conviene experimentar cómo hacerlos.



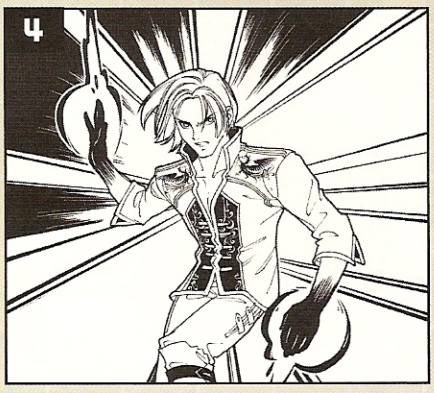
Estudiar la imagen.
En este caso, el personaje ya lleva incorporado un efecto de energía, así que conviene complementarlo.



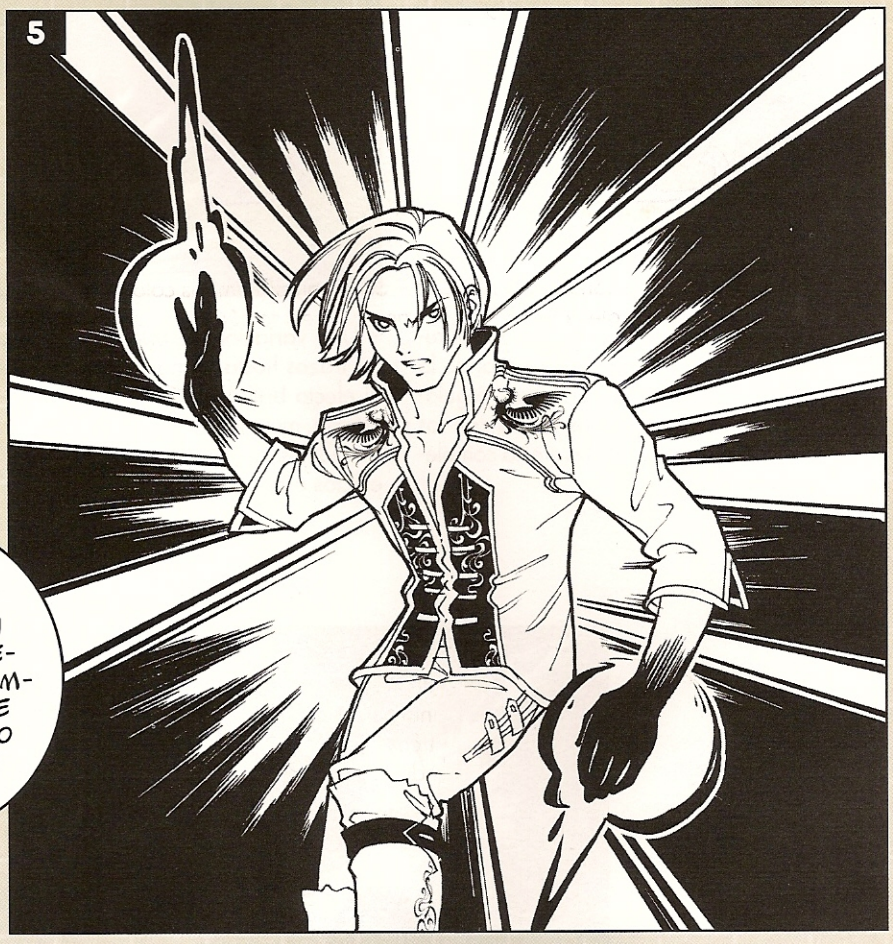
Señalar el centro.
En este caso, además del centro, conviene indicar el área de influencia de la energía, e incluso abocetarla.



Brillo principal.
Empezamos trazando las zonas centro de la energía, para asegurarnos de que quedarán blancas.



Efectos.
Y entonces hacemos el brillo negro, exactamente igual que siempre, pero siguiendo más claramente la forma de la estrella.



Acabados.
Es difícil hacer toda esta composición sin que se produzcan errores. Recuerda que un pincel y un poco de gouache (témpera) blanco son lo mejor para corregir posible defectos.

EL CONTRASTE

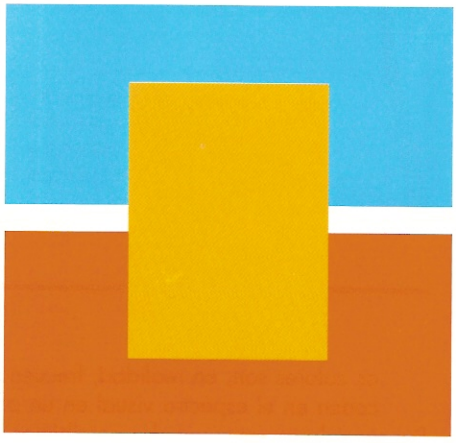
COMBINAR PARA DESTACAR

Normalmente, cuando se colorea una ilustración lo que se busca es una combinación de colores atractiva, que realce el dibujo, que separe los planos si hay más de uno, que centre la atención donde al autor le interese y que demuestre su dominio de la técnica.

Está claro que conseguir todo eso es muy difícil. Así que antes de empezar a hablar de un concepto básico, el contraste, conviene recordar algo muy obvio pero que puede pasar desapercibido: los colores que vemos dependen siempre de aquello que les rodea, es decir, de otros colores. Dependen además de las "circunstancias" que los rodean: la luz gris de un día de lluvia dará a un paisaje colores muy diferentes a los de un día soleado.

• Figura azul sobre fondo naranja: dos colores muy alejados en la rueda del color, por lo que sabemos que no tienen nada en común. Es por eso por lo que contrastan: si algo "contrasta" es que es diferente a aquello con lo que lo comparamos.

• Si en cambio ambos colores tienen algo en común, sucederá que el contraste será menor. El azul y el verde están mucho más cerca en la rueda, y sabemos que, cuando hablamos de pigmentos, usaremos el azul y el amarillo para crear el verde.

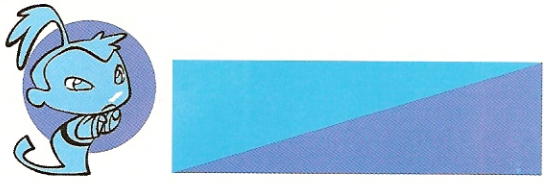


• En los ejemplos anteriores hemos hecho trampa, al usar figuras con un borde negro que "separa" los colores. En la realidad, donde los colores se superponen se produce un fenómeno visual de "mezcla".

1 CLASES DE CONTRASTE

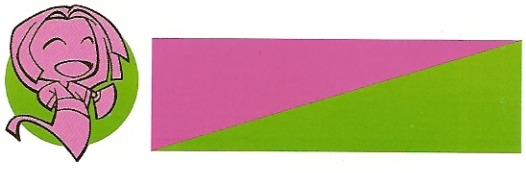
Las dos clases de contrastes básicos son los que se producen cuando se combinan colores de la misma gama, en cuyo caso tenemos un contraste por tono, y cuando se mezclan colores de distintas gamas, en cuyo caso tendremos un contraste por color. Está claro que los dos no resultan visualmente igual de agresivos, de lo que podemos deducir que hay contrastes de diferente intensidad.

POR TONO



• Un contraste por tono a partir de colores secundarios, en este caso tonos de azul, puede resultar muy distintivo.

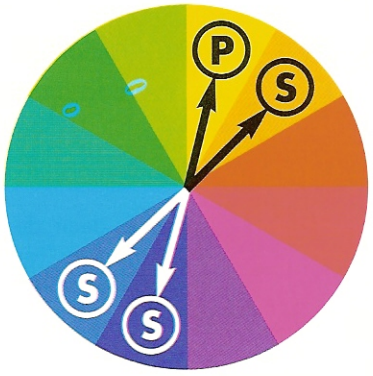
POR COLOR

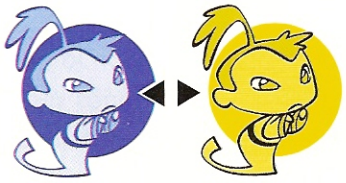


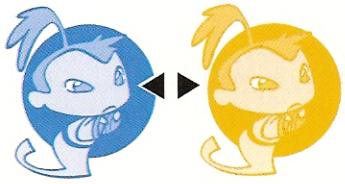
• Un contraste por colores siempre va a resultar mucho más distintivo, por lo que será más difícil de usar.

2 CONTRASTES MÁXIMOS

Recordando la rueda del color, sabremos en seguida cuál es el color que más contrasta con otro: será siempre su opuesto en la rueda. Conforme más lejos estén dos colores, más contrastarán; conforme más cerca estén, menos contrastarán. Ahora bien, en la rueda del color básica que estamos utilizando hay colores primarios, secundarios y terciarios. ¿Cómo se relacionan unos con otros?



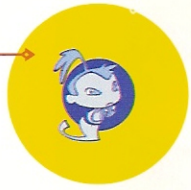




- El opuesto de un color primario es siempre un secundario. Por su naturaleza, los primarios siempre van a contrastar muchísimo, por lo que esas tres parejas, amarillo/azul, cian/rojo y magenta/verde son contrastes máximos.

- Entre colores secundarios también se produce un efecto de contraste notable, pero menos extremo. Los contrastes entre colores secundarios siguen siendo evidentes, y son más fáciles de utilizar.

El tamaño sí importa. Si se usa mucho color primario, el secundario destacará poco, aunque sea un contraste máximo.



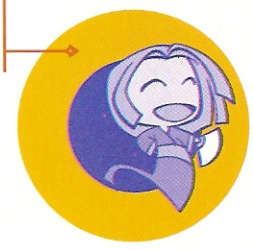
Contra menos superficie de primario, mejor para el efecto. Existe también un contraste de cantidad.

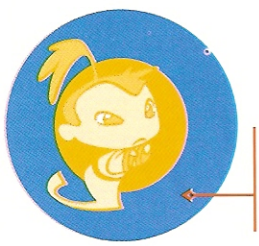
3 CONTRASTE FRÍO/CÁLIDO

Los colores son, en realidad, frecuencias que se suceden en el espectro visual en un orden concreto. Por sus valores, en cuanto los percibimos, contra más se acercan a los extremos del espectro, se llama a los colores más "fríos"; y cuando se alejan se les llaman "cálidos". Este tema se tratará con más detalle, pero de momento, baste saber que otra referencia básica para el contraste es combinar colores fríos con colores cálidos.

ESPECTRO

Color frío sobre color cálido. El efecto resulta mucho más nítido que en el caso anterior.





Color cálido sobre color frío. Hemos coloreado la línea para destacar el fenómeno de mezcla.

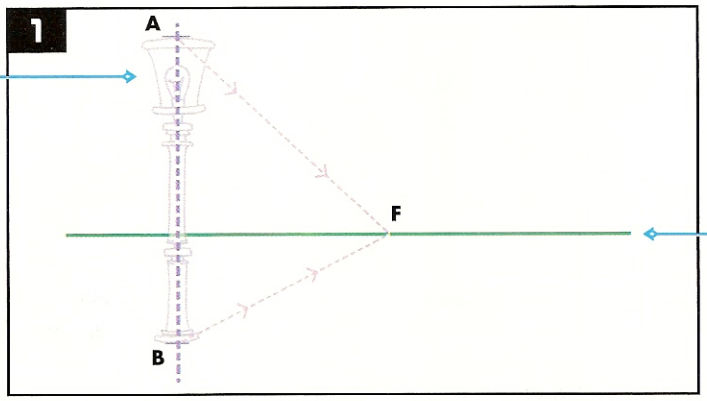
ALTURA RELATIVA

RESPETAR LA ESCALA

¿Para qué sirve la perspectiva? ¿Para qué preocuparse de esta estructura básica de las cosas? Pues bien, la perspectiva es una herramienta, nada más, y al dibujante de manga le sirve para colocar objetos en viñetas respetando la proporción relativa de las cosas.

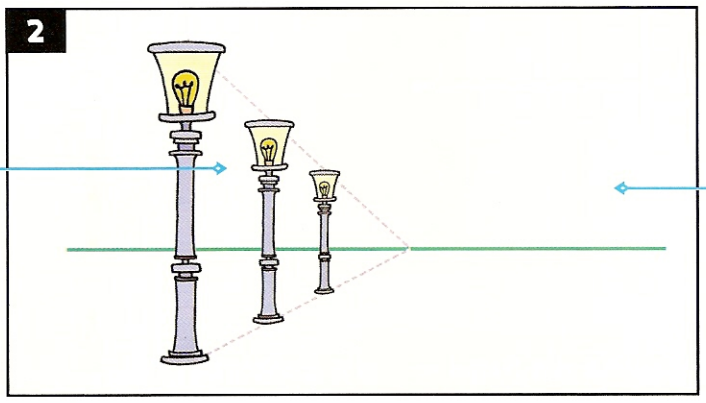
Todos los objetos tienen una altura concreta, pero ha quedado claro que lo alto que los vemos, como espectadores, depende de la distancia a la que estemos de ellos. Cuando se trata de representar objetos de alturas diferentes que además están a distancias diferentes del espectador, el problema de la perspectiva se hace más complejo. Sin embargo, con las mismas herramientas que estamos usando, la línea del horizonte y el punto de fuga, todo se soluciona.

Dibujemos una farola. Ya hemos visto que, igual que los seres humanos, podemos pensar en esa farola como en una recta, una altura AB.



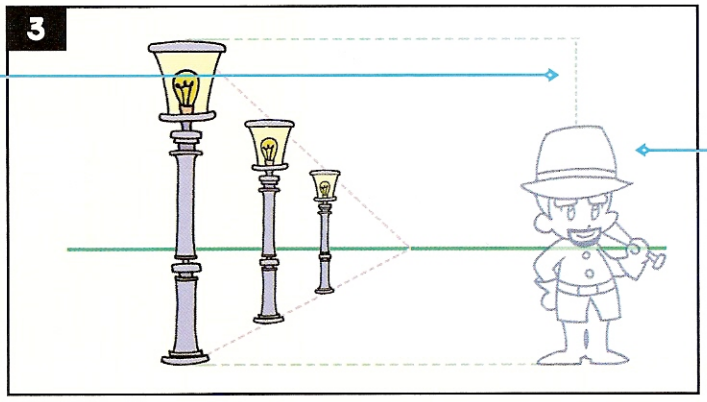
Escogiendo una línea de horizonte y un punto de fuga, podemos "situar la farola" en un lugar concreto del espacio.

Está claro que, para dibujar más farolas, bastará con mantenerse dentro de las líneas de fuga.



El problema surge cuando queremos dibujar algo que tiene una altura diferente. Por ejemplo, una persona.

Observa como la farola y la persona tienen una relación de altura concreta. Es esa relación de escala la que interesa respetar.



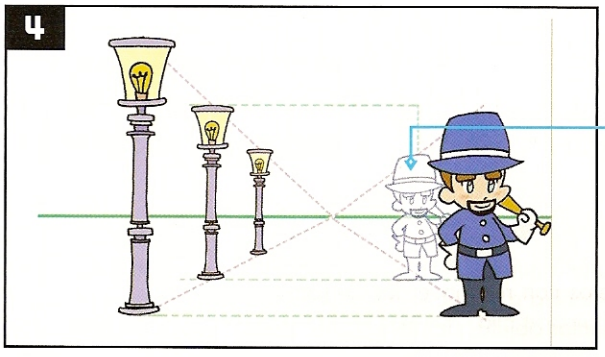
Sabemos que la persona tiene una altura concreta respecto a la farola, y sabemos que comparte un suelo con ella, así que no hace falta más para colocarla.

1

EMPIEZAN LOS PROBLEMAS

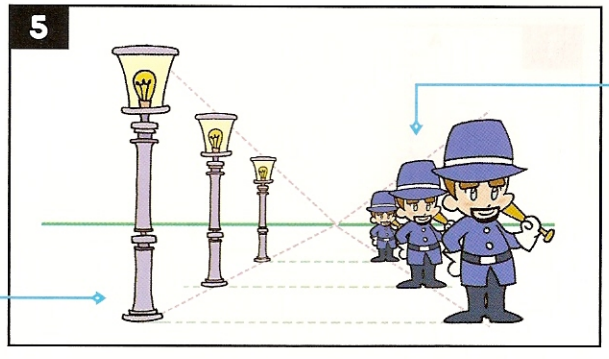
Esta es una perspectiva con un sólo punto de fuga, que además hemos escogido nosotros para facilitar la comprensión del ejemplo. El propósito de la técnica, sin embargo, cuando se domine, nos permitirá colocar personajes en toda clase de fondos, que ya existan o que se creen en el momento. Ambas cosas son igualmente sencillas –o complejas– dependiendo de cada caso, pero las reglas básicas siempre se mantienen.

4



Si trazamos un segundo personaje a la altura de la segunda farola, ambos mantendrán también esa escala relativa de alturas.

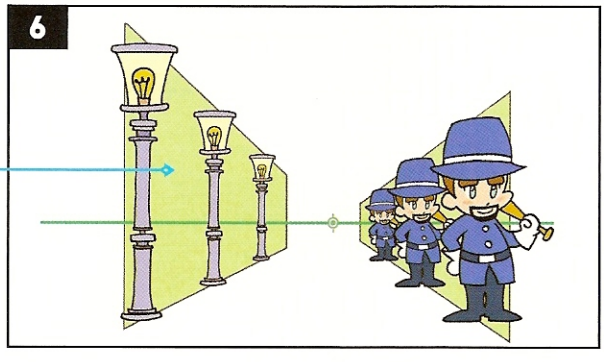
5



Queda claro que el problema está resuelto. Escogiendo la farola 1 y el personaje 2, por ejemplo, ambos estarán en perspectiva y a escala.

No hace falta dibujar todo esto para resolver un problema sencillo como éste. Normalmente, trazaríamos sólo líneas a altura y de fugas antes de colocar los elementos.

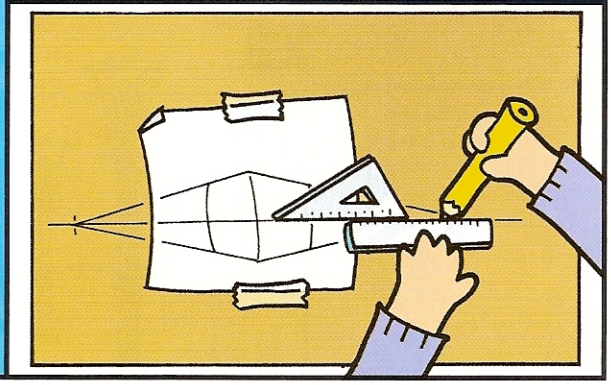
6



Observa cómo la línea de personajes y la línea de farolas define un "plano" en el que están situados los objetos. Ese plano será muy útil para construir objetos.

TRUCO Puntos de fuga donde quieras

Los puntos de fuga no tienen por qué estar dentro de las viñetas. Pero si conviene que salgan, hay un sencillo truco que te permitirá prolongar la línea del horizonte hasta donde te convenga. Se trata de inmovilizar el original y continuar las líneas fuera del papel con ayuda de un par de reglas dispuestas como en la ilustración. Puedes seguir el dibujo sobre la mesa si es una superficie lavable o usar una hoja de papel auxiliar si no lo es. Esto es especialmente útil con dos puntos de fuga, ya que conviene que los focos estén bien separados.

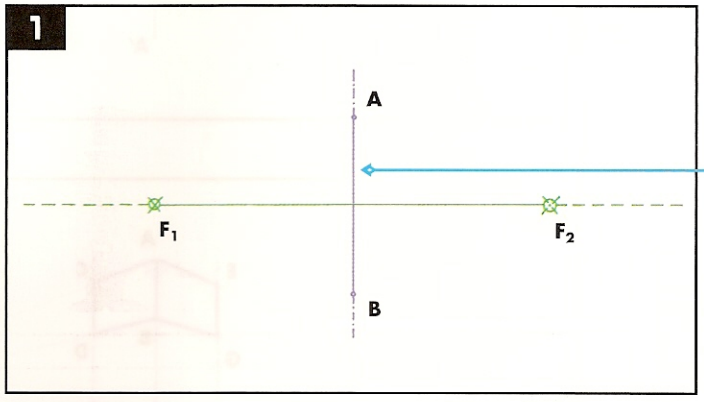


DOS PUNTOS DE FUGA

LA BASE REAL DE LA PERSPECTIVA

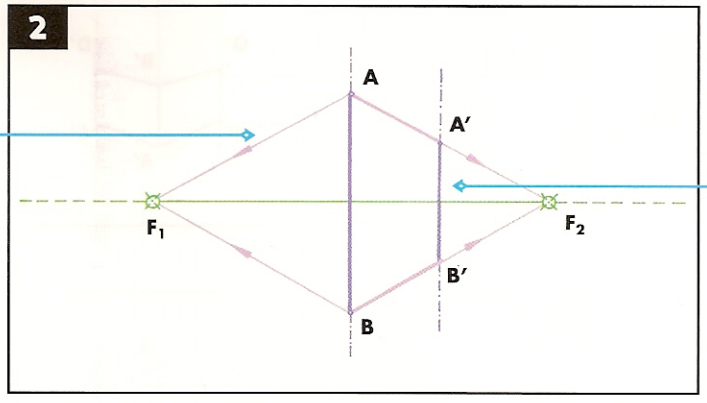
Igual que sucede con el cuerpo humano, es mucho más frecuente ver objetos en tres cuartos que verlos de forma rígidamente frontal. Para colocar esos objetos en el espacio, tenemos como herramienta la perspectiva. Para verlos en 3/4, necesitamos dos puntos de fuga.

Un delineante o un dibujante técnico tienen que dominar en su trabajo la perspectiva en todos sus detalles. Un mangaka puede apañárselas con reconocer las herramientas básicas del sistema de perspectiva, que son la línea del horizonte y los puntos de fuga. Hasta ahora, hemos visto ejemplos de perspectivas con un sólo punto de fuga. Vamos a intentar obtener un objeto sencillo –un prisma– usando dos puntos de fuga.



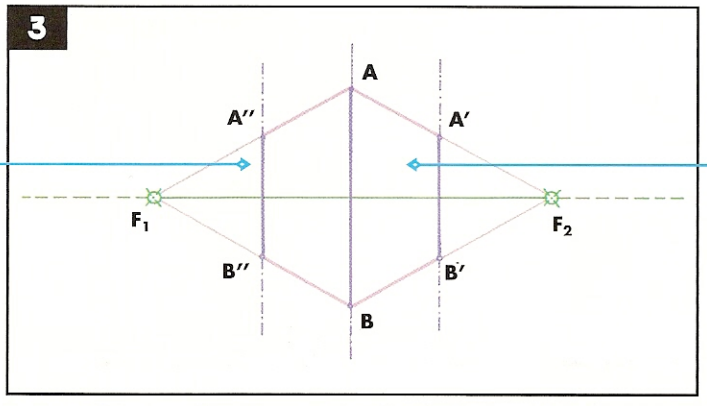
La línea del horizonte no ha cambiado. Parte la viñeta en dos (perspectiva frontal), y sobre ella se han colocado dos puntos de fuga (F1 y F2).

La línea AB representa la altura de una de las aristas del prisma. La hemos colocado centrada, pero podría estar en cualquier parte.



Desde los dos extremos de esa altura AB, trazamos las "líneas de fuga" que se dirigen, lógicamente, a los dos puntos de fuga.

Trazamos una segunda línea de altura, A'B'. Pero esta vez no vale cualquier cosa: será cortada por las líneas de fuga.



En este caso, escogemos hacer una segunda altura equidistante de la primera. La altura A''B'', de nuevo, queda cortada por las líneas de fuga.

Si miras con un poco de atención, verás que las tres líneas azules son aristas de nuestro prisma. Estas líneas definen además planos, que serán las caras del prisma.

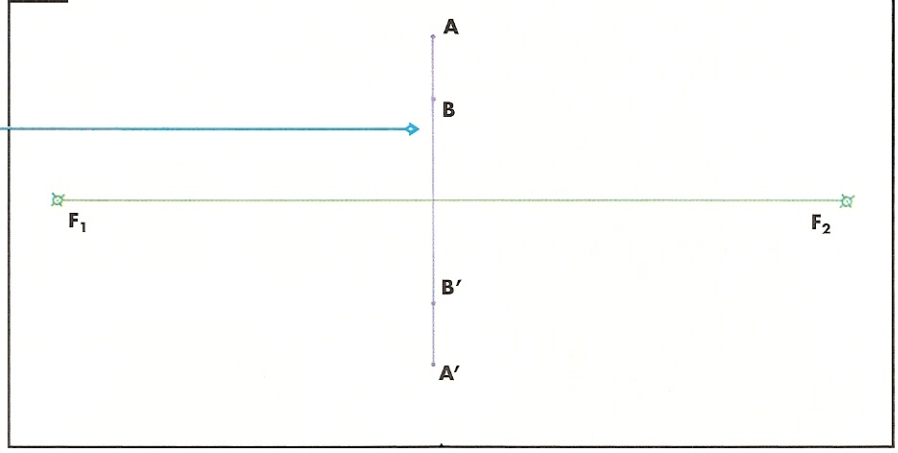
1

CÓMO CONSEGUIR QUE SE VEAN LOS LADOS

Entre los conceptos básicos de la perspectiva, veíamos los planos picados y contrapicados, además de los frontales. En este caso, aunque hemos trazado un prisma, resulta poco reconocible porque sólo vemos dos caras; éste es un problema frecuente a la hora de representar objetos. Para conseguir que se vean más caras y el objeto se entienda, trabajaremos exactamente igual que en el ejemplo anterior, pero con una diferencia.

4

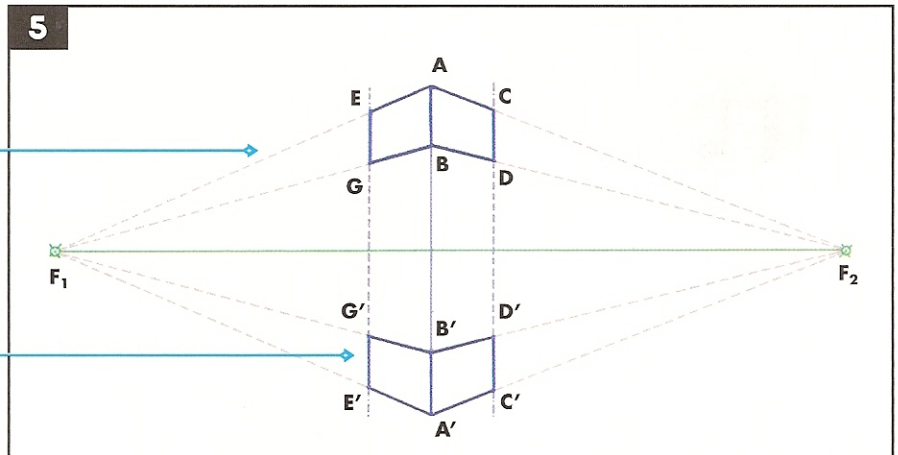
En el ejemplo anterior, la altura básica del prisma cruzaba la línea del horizonte. Para conseguir otras vistas, haremos alturas que no crucen esa línea. Fíjate en las alturas AB y B'A'.



5

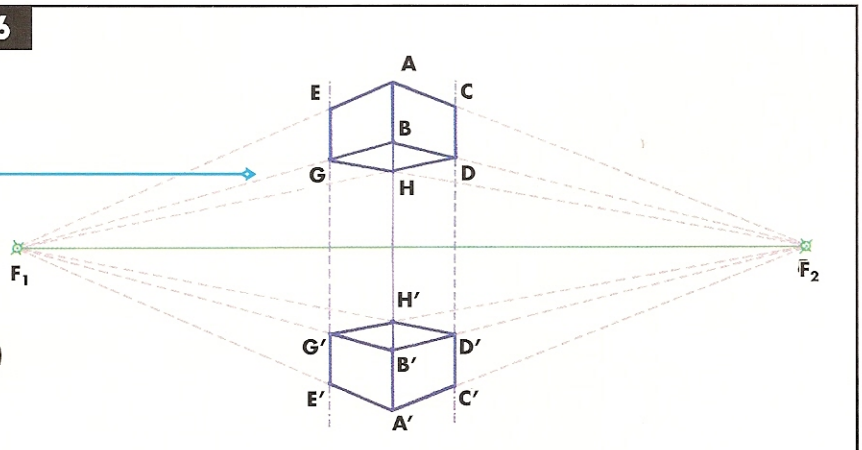
Hacemos lo mismo que antes: trazar líneas que unan los puntos A y B con dos puntos de fuga. Los puntos A'y B' hacen lo mismo.

Trazamos alturas a la misma distancia de la altura central (AB). Estamos donde estábamos: vemos dos lados del prisma.



6

Al trazar las nuevas alturas hemos obtenido nuevos puntos: G y D. Si trazamos líneas de fuga a partir de ellos, tendremos el lado que falta del prisma.



UN OBJETO, UNA CAJA

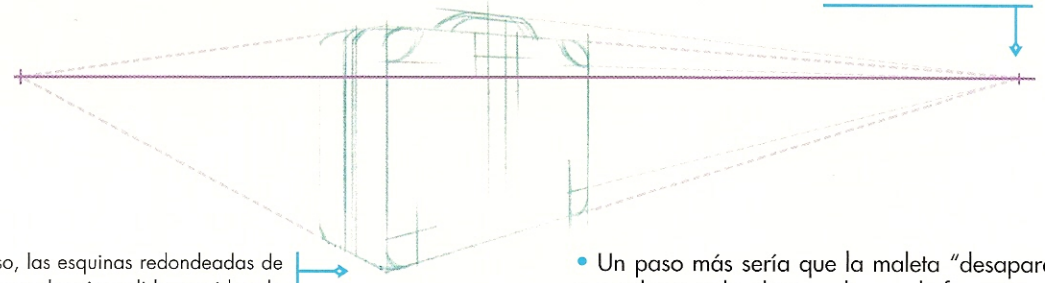
REDUCCIÓN DE UN OBJETO A UN PRISMA

De repente, dibujar un prisma en perspectiva parece muy sencillo. Pero al mirar alrededor, vemos que el mundo real no está compuesto precisamente de formas geométricas regulares. ¿O sí? Recordemos que cualquier objeto se puede reducir a una estructura básica.

Es mejor experimentar primero con objetos que resulten fáciles de reducir a prismas, hasta que se entienda perfectamente el sistema de trazar puntos de fuga, definir alturas, trazar líneas de fuga, etc. Al principio, cualquier pequeña variación sobre la norma del prisma puede traer problemas, que se solucionan a menudo haciendo el ejercicio inverso: a construir el prisma, deducir cuál es la estructura y reducir los objetos a prismas.

• Imaginemos un objeto que ya esté dibujado en perspectiva. Por ejemplo, esta maleta. Vamos a considerar que las tres aristas que vemos son las alturas, y está claro que fugan a alguna parte.

¿Cómo sabemos dónde está el horizonte? Fácil: las líneas de fuga se unen en el punto de fuga, y el punto de fuga siempre es parte de la línea del horizonte.



En este caso, las esquinas redondeadas de la maleta no nos han impedido considerarla cuadrada. Su estructura incluye más rectas que curvas.

• Un paso más sería que la maleta "desapareciera" y quedaran sólo alturas y líneas de fuga. En este caso, no es necesario para entender el proceso.

1 IGUAL PROCESO QUE EL PRISMA

Para obtener una vista diferente de la maleta, tendríamos que repetir el mismo proceso que en el caso del prisma: escoger una altura inicial y situarla en un lugar que no cruzara la línea del horizonte.

En este caso, hemos obtenido una vista en contrapicado. Como está "cerca" de la línea del horizonte, apenas vemos el lado inferior. Como está más cerca del punto de fuga izquierdo que del derecho, el efecto es muy diferente.

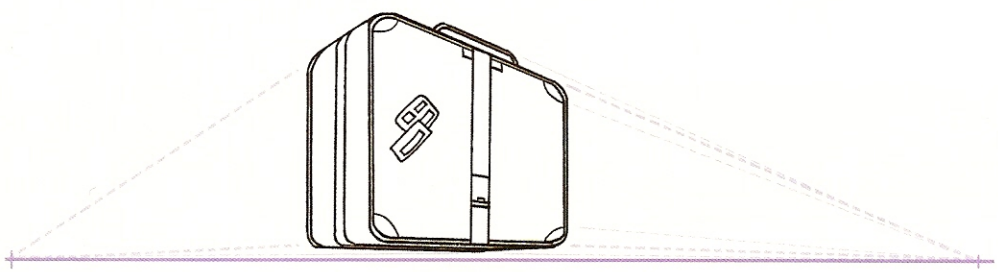
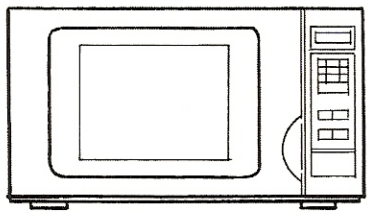


LÁMINA Nº 016 | DURACIÓN 20 MINUTOS | DIFICULTAD BÁSICA | MATERIALES LÁPIZ, REGLA

PERSPECTIVA DE 2 PUNTOS

Una vez entendido el concepto de que un objeto puede reducirse a un prisma, debería ser un problema sencillo trasladarlo a cualquier otro objeto. Sin embargo, incluso las formas más sencillas pueden dar problemas si no se está acostumbrado a reducirlas a su estructura y a modificar ésta según convenga.

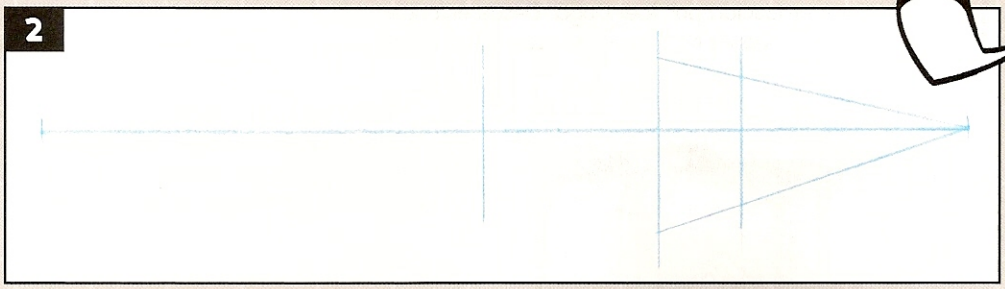
1



Objeto conocido.
Es un hecho un tanto sorprendente comprobar que dibujar objetos conocidos es fuente segura de problemas. En este caso, se ha escogido un objeto tan familiar como un horno microondas, que vemos aquí en perspectiva frontal y que queremos ver en fuga.

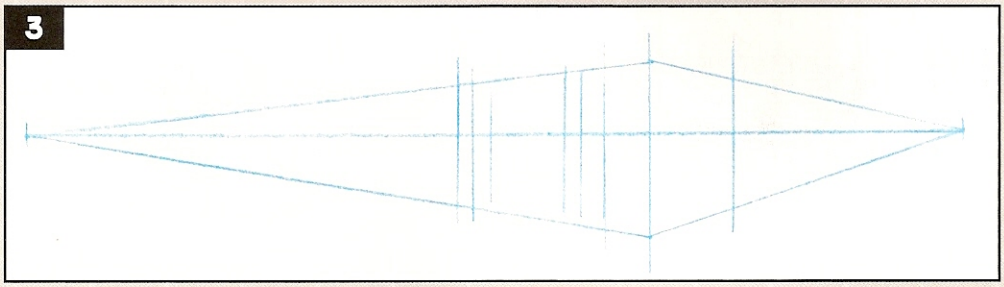
Cuatro líneas.
Traza la línea de horizonte, dos focos, varias alturas y dos líneas de fuga. Sin dejar la regla, todo debe quedar en su sitio.

2



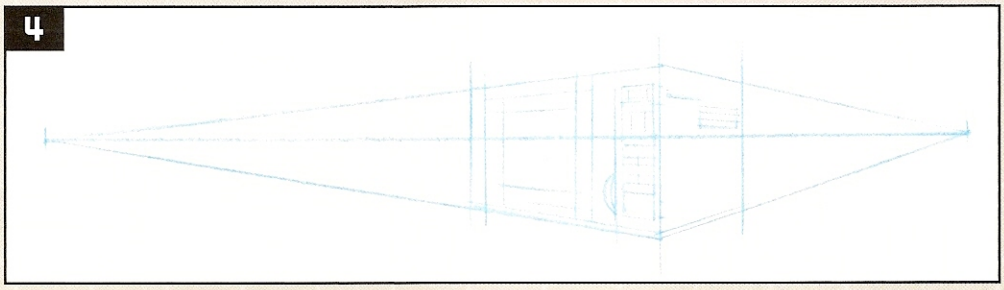
Volumen básico.
En cuanto tengas los dos puntos de fuga con sus líneas que van hacia la altura, completa todas las líneas verticales básicas.

3

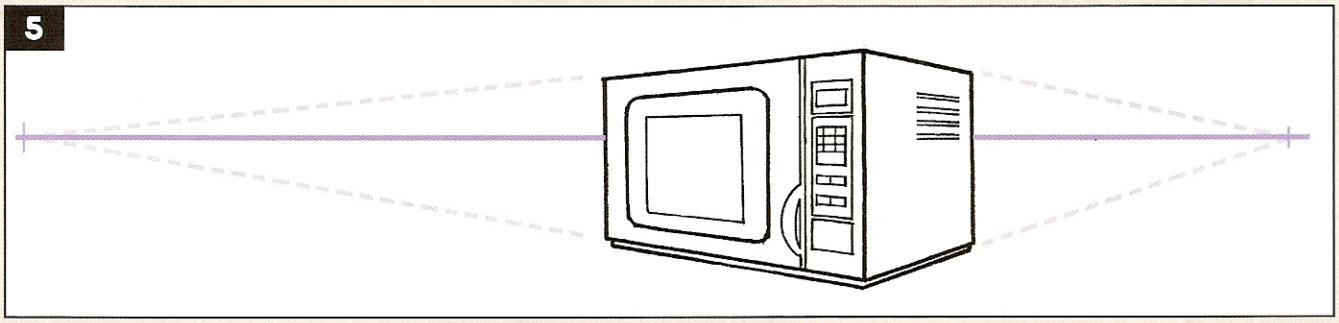


Detalles.
Todos los detalles también se ven un poco diferentes: la ventana fuga, y vemos el interior del asa.

4



5



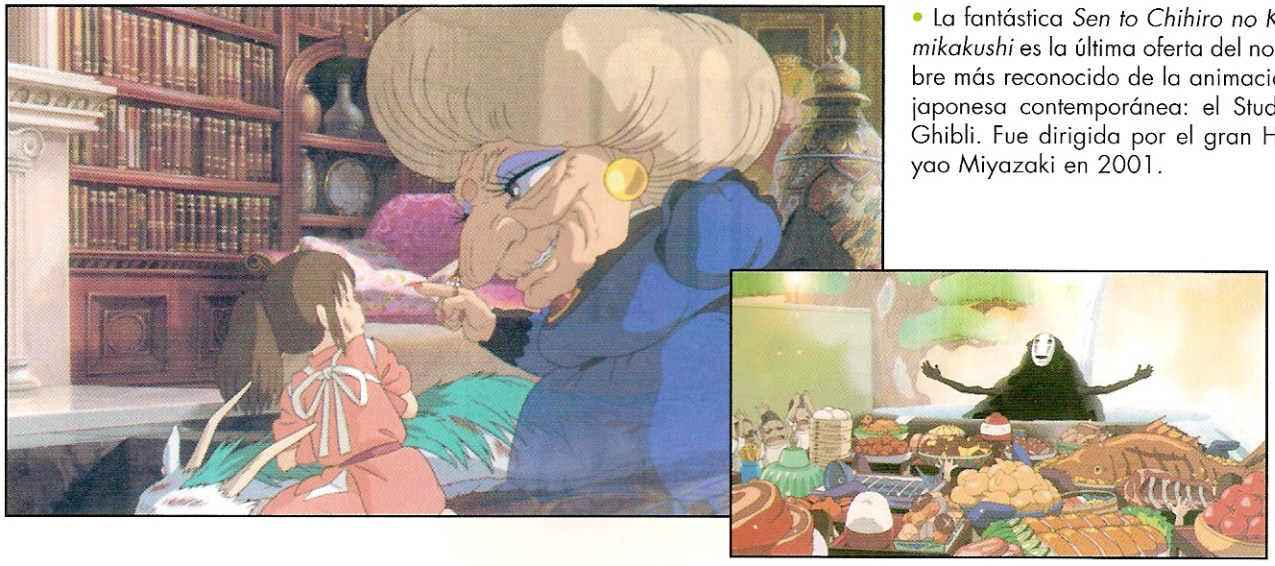
Detalles finales.
Entintando el objeto, para separarlo de las líneas de estructura, quedará claro si hemos acertado. Observa: se han añadido detalles como la rejilla de ventilación lateral, simplemente para completar un poco más la ilustración.

EL CINE

DE LO POPULAR A LO EXPERIMENTAL

Igual que sucede con la animación en todo el mundo, el alto coste de la producción cinematográfica garantiza que en el caso del anime sólo lleguen a la gran pantalla los productos más populares y las grandes obras de los maestros de la especialidad.

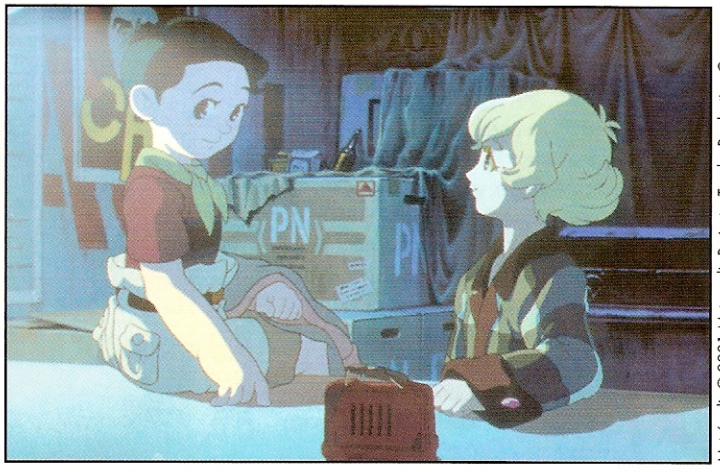
La primera producción de anime de la historia fue precisamente una película: se trata de *Hakujaden*, estrenada en 1958 y producida por Toei Doga. Desde entonces el cine de animación japonés ha llegado a la cumbre de su expresión artística. Sus grandes producciones empiezan a llegar con cierta frecuencia a las pantallas occidentales, desde que *Akira*, de Katsuhiro Otomo, abrió el camino en 1989. Hoy su reconocimiento empieza a ser universal.



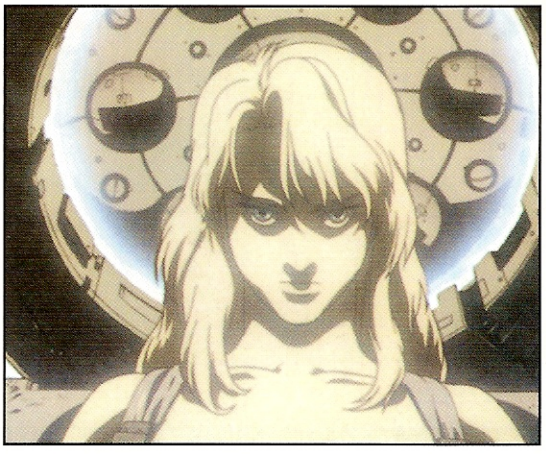
Sen to Chihiro no Kamikakushi © 2001 Studio Ghibli

• La fantástica *Sen to Chihiro no Kamikakushi* es la última oferta del nombre más reconocido de la animación japonesa contemporánea: el Studio Ghibli. Fue dirigida por el gran Hayao Miyazaki en 2001.

• La adaptación de *Metrópolis*, un clásico manga de Osamu Tezuka publicado en 1949, combinaba un diseño de personajes absolutamente retro con los efectos especiales más punteros. El director, Rintaro, firmó también *Galaxy Express 999* (1995) y *X* (2002).



Metrópolis © 2001 Metropolis Project y Tezuka Production Company

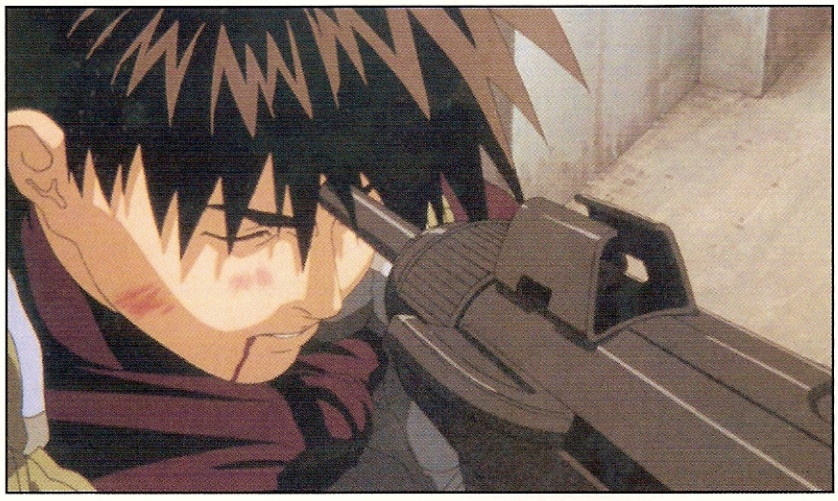


Kokau Kidotai © 1995 Masamune Shirow · Kodansha Ltd. · Bandai Visual Co., Ltd.

• *Kokau Kidotai-Ghost in the Shell*, el largometraje de 1995 de Mamoru Oshii, también estaba basado en un manga, en este caso del popular Masamune Shirow. Esta historia cyberpunk de calidad indiscutible tuvo éxito en todo el mundo, apoyada en el director artístico Hiromasa Ogura, el efectivo diseño de personajes de Hiroyuki Okiura y la música de Kenji Kawai.

1 LOS NUEVOS NOMBRES

El mundo del cine de animación japonesa se resume en apenas un puñado de grandes nombres. Un caso habitual es el del joven director Hirotsuge Kawasaki, que adaptó en *Spriggan* un manga de Hiroshi Takashige y Ryoji Minagawa. Esta adaptación estaba producida por el gran Katsuhiro Otomo, el autor de *Akira*, y Kawasaki usó el éxito del producto para lanzar su propia carrera como realizador y afrontar proyectos más ambiciosos.



Spriggan © 2001 Hiroshi Takashige · Ryoji Minagawa · ADV Films

2 LOS MÁS GRANDES

Monoke Hime © 1997 Studio Ghibli

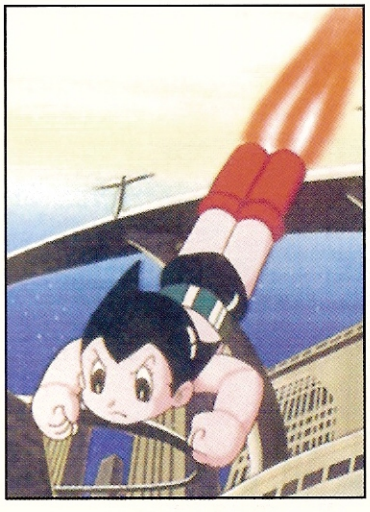
El nombre propio de la animación japonesa es, sin embargo, el de Studio Ghibli. Desde que lanzaron *Kaze no tani no Nausicaa* en 1984, esta compañía independiente es autora de una serie de éxitos que han sido auténticos taquillazos en su país de origen y que se han exportado con éxito a medio mundo. Sus dos directores principales, Hayao Miyazaki e Isao Takahata, son responsables de una serie de títulos míticos: *Tenku no shiro Laputa* (1986), *Hotaru no Haka* (1988), *Tonarino Totoro* (1988) o *Porco Rosso* (1992) o *Mononoke Hime*

Tonari no Totoro © 1988 Studio Ghibli

3 LOS DEMÁS

Sin embargo, existe una segunda categoría de anime que llega al cine que son, en su mayoría, adaptaciones de mangas o series de televisión populares a la gran pantalla. Baste con recordar que de la popular *Dragon Ball* llegaron a estrenarse trece largometrajes. Para saber de qué estamos hablando: corto metraje, calidad de producción menor. Cada producto de éxito, desde *Sailor Moon* hasta *Neon Génesis Evangelion*, ha tenido así su versión cinematográfica.

Taiho Schyuzo © 2000 Kosuke Fujishima · TBS · Bandai Visual ·



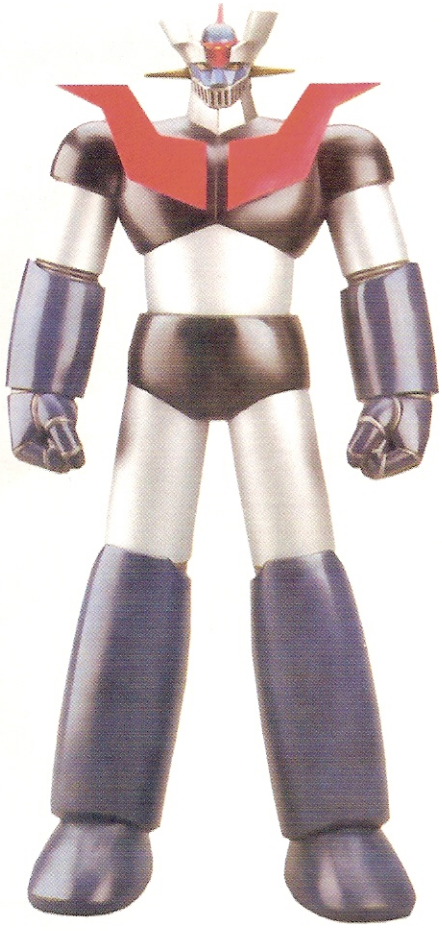
Tetsuwan Atom Uchu no Yusha © 1964 Osamu Tezuka · Mushi

GO NAGAI

LA ERA DE LOS ROBOTS GIGANTES

El primer contacto que el público occidental tuvo con los grandes robots japoneses fue el popular Mazinger Z. Tan alto como un edificio y casi indestructible, el gran robot se convirtió en un icono, y su autor, Go Nagai, es considerado desde entonces como uno de los grandes del manga.

Go Nagai nació en 1945, y decidió convertise en mangaka el día que su hermano le prestó una copia de *El mundo perdido* del maestro Osamu Tezuka.
A finales de los años sesenta, Go Nagai publicó sus primeros mangas en la célebre revista *Shonen Jump*, y ya a los 25 años decidió fundar su estudio, Dynamic Productions, para dar salida a sus mangas y animaciones.



En 1973, Go Nagai publicó *Mazinger Z*, y ese mismo año, lo convirtió en serie de TV. Con él se iniciaba la moda de los grandes robots que dominaría la década de los setenta y que se convertiría en icono de la cultura nipona en el mundo entero. El secreto de Nagai y garantía de su éxito es sin duda su capacidad de mezclar acción, violencia, erotismo y humor en su trabajo.

* La creación más famosa de Go Nagai a nivel mundial es *Mazinger Z*, el robot pilotado por el joven Koji Kabuto. Fue el modelo de toda la generación posterior de robots gigantes japoneses.

Con un rostro tan afable, nadie diría que Go Nagai es un creador de monstruos.

1 MUCHO MÁS QUE ACERO Y FUEGO

Tras debutar en el manga con *Meakashi Polikichi* en 1967, Go Nagai demostró ser un autor polifacético: actualizador de la temática mecha con *Mazinger Z* (1973), exploró el terror con *Devilman* (1972), la temática de chicas guerreras con *Cutey Honey* (1974), la comedia más disparatada con *Maro* (1972), las aventuras de carácter mitológico, como *Shuten Doji* (1985), o la acción sin control de *Violence Jack* (1974). Go Nagai ha publicado más de 160 títulos, sin contar con sus obras para TV.

Mazinger Z © Go Nagai · Dynamic Pro

• La más reciente recopilación de las primeras aventuras de *Mazinger Z*.

Violence Jack © 1990 Go Nagai

• La saga de *Violence Jack* continuó hasta mediados de los años 90.

Devilman © 1987 Go Nagai

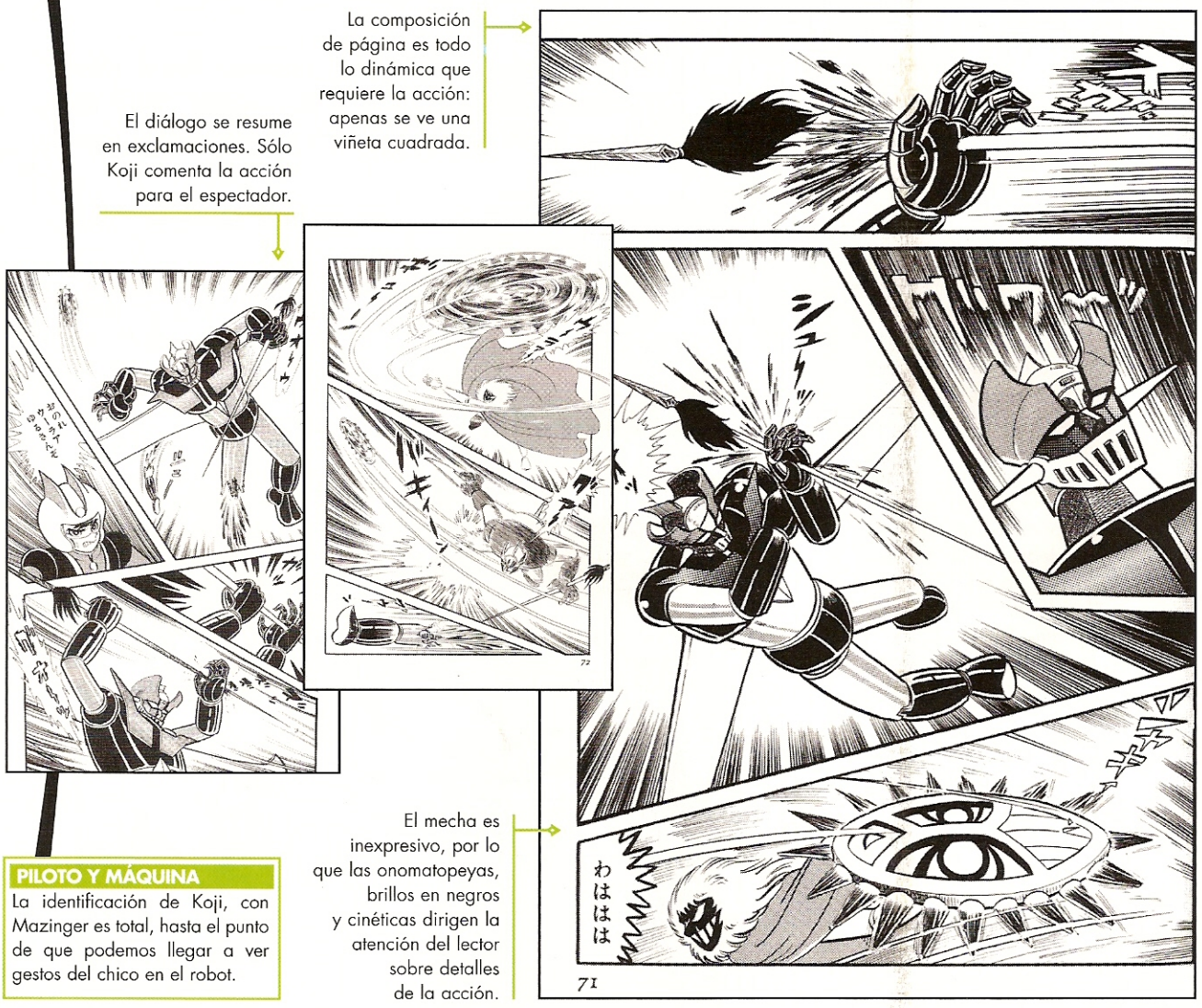
• Las constantes recopilaciones de *Devilman* mantienen viva la leyenda.

2 GRANDES BATALLAS, PEQUEÑOS HUMANOS

En las páginas 71 a 73 del tercer tomo de *Mazinger Z* en su versión de 1996 queda claro que en las historias de robots priman, ante todo, la acción y las batallas entre los mechas. Dado el gran tamaño de los contrincantes, lo ideal son las páginas de pocas viñetas y poco texto, donde destaquen los movimientos de los robots marcados por las líneas cinéticas y los efectos de explosiones, con pocas tramas y decorados.

La composición de página es todo lo dinámica que requiere la acción: apenas se ve una viñeta cuadrada.

El diálogo se resume en exclamaciones. Sólo Koji comenta la acción para el espectador.



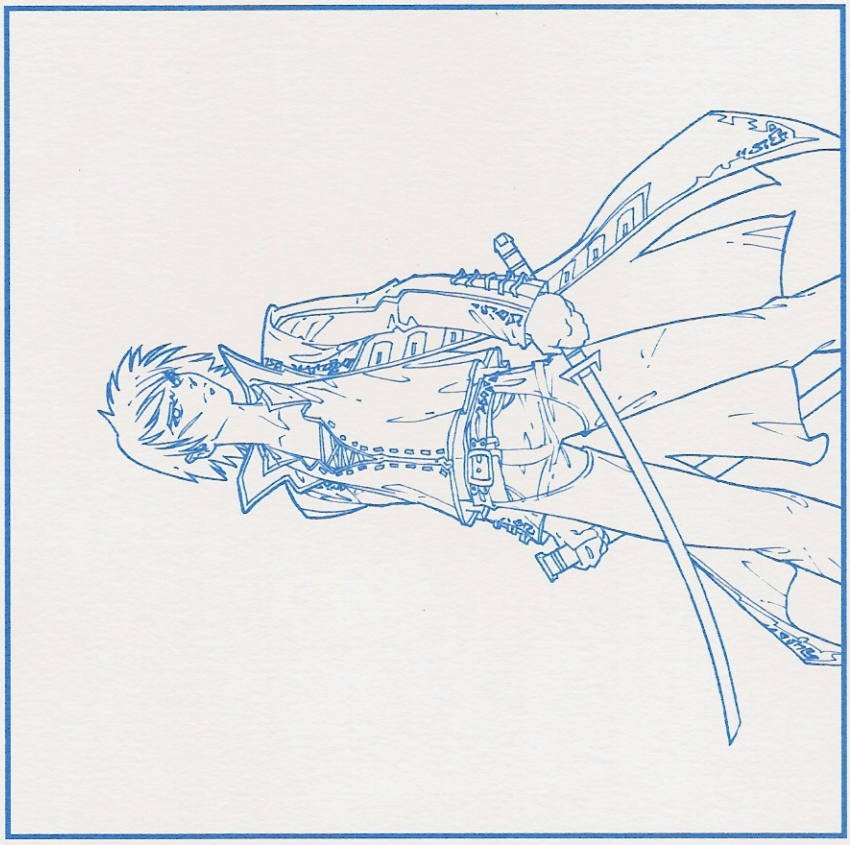
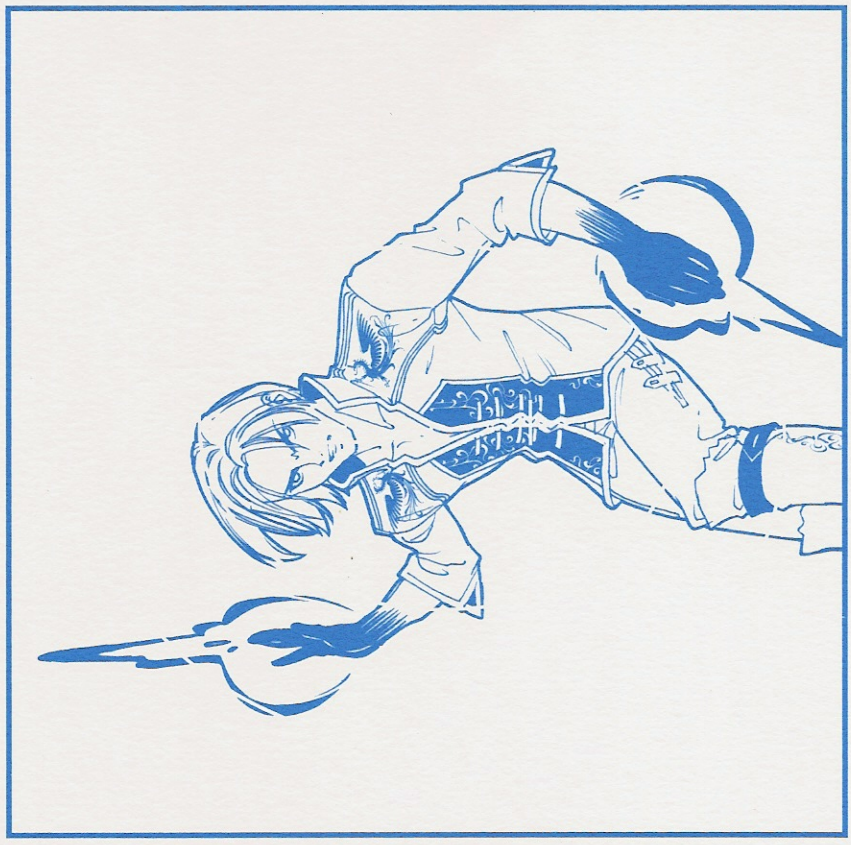
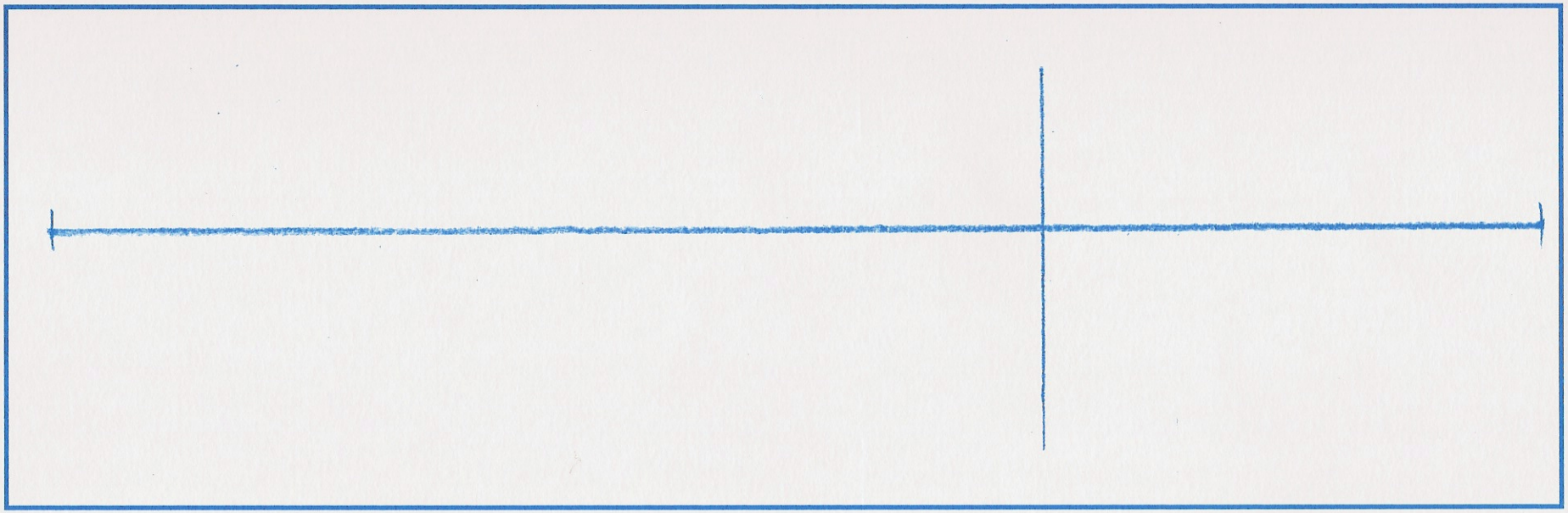
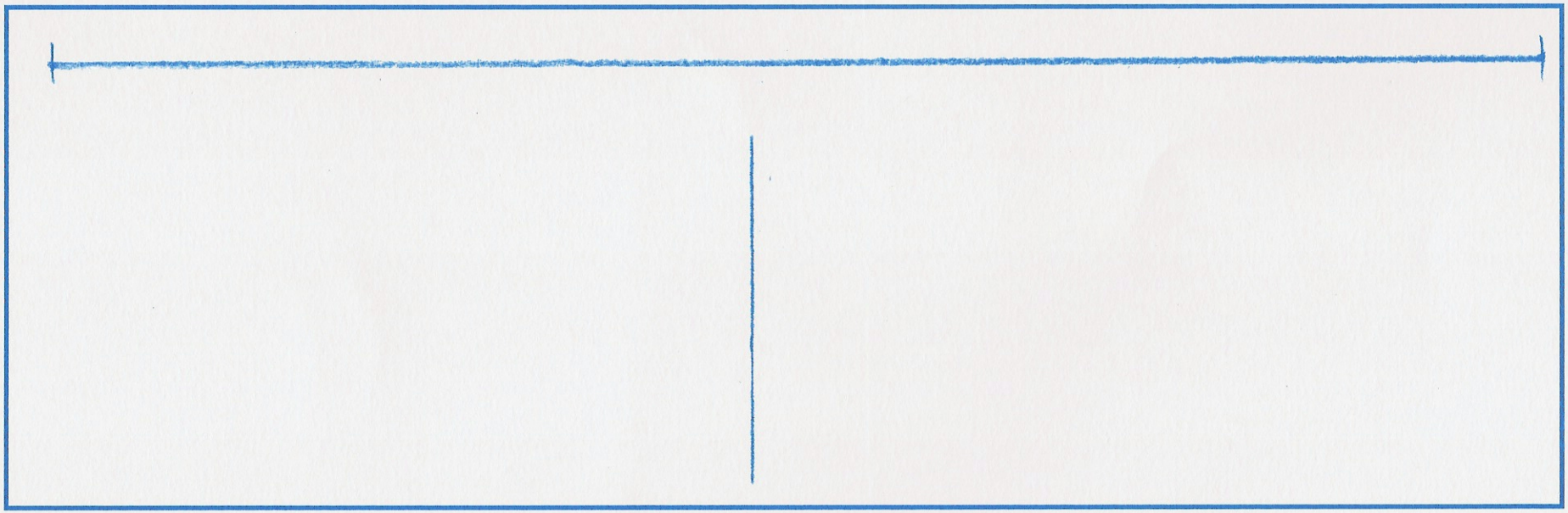
El mecha es inexpresivo, por lo que las onomatopeyas, brillos en negros y cinéticas dirigen la atención del lector sobre detalles de la acción.

Mazinger Z © Go Nagai · Dynamic Pro

PILOTO Y MÁQUINA
La identificación de Koji, con Mazinger es total, hasta el punto de que podemos llegar a ver gestos del chico en el robot.

3 EL TERROR TIENE NOMBRE: *DEVILMAN*

Aunque la obra de Go Nagai más conocida en occidente es *Mazinger Z*, en Japón, en cambio, se considera que su obra maestra es *Devilman*. Aparecida en 1972, *Devilman* narra el despertar de los demonios y su intento por reconquistar la Tierra. Un joven, Akira Fudo, adquiere la fuerza y poder de los demonios a través de un ritual para poder luchar contra ellos. La serie ha generado secuelas, como *Devilman Lady* (1997), películas y un auténtico bestiario que sigue vigente en figuras decorativas, camisetas y todo tipo de productos derivados. Mientras *Mazinger Z* parece haber perdido interés para las nuevas generaciones, el oscuro *Devilman* sigue presente en el mercado con más fuerza que nunca.

Devilman © 1987 Go Nagai · Kodansha

Devilman © 1990 Go Nagai · Media Works